محافظة الشرقية مديرية التربية والتعليم بالشرقية إدارة ديرب نجم التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات	أمتحان الفصل الدراسى الثاني لعام 2017/2016	المادة :كمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات الصف : الأول الاعدادى (صباحى) الزمن ساعة واحدة الدرجة: الاجمالية (40)درجة

أجب عن الأسئلة التالية

السؤال الأول :أكمل العبارات التالية بكلمات مناسبة :-

1. من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك للكمبيوتر

أ- .... ب- ....

2. .... هووضع تعليق غيرمهذب أو غير أخلاقي في محادثة على الإنترنت.

3. يستخدم ....لتشغيل المقاطع البرمجية التي تبدأ بلبنة العلم الأخضر الموجودة في مجموعة لبنات التحكم .

4. .... هي الصورة التى تغطى المنصة وتكون خلف الكائنات .

السؤال الثانى :ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (X) امام العبارة الخاطئة :-

1- لإنشاء مقطع برمجي بإستخدام اسكراتش يتم تجميع مقاطع رسومية تشبه تجميع المقطع Puzzles. ( )

2- يستخدم الأمر next costume لعرض المظهر التالي . ( )

3- لإضافة تعليق إلى مقطع برمجي من القائمة المختصرة نختار Help . ( )

4- التعدي الألكترونى هو أى خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة اوالرسائل الفورية . ( )

5- منطقة الكائنات هى المكان الذي يتم فيه عرض نتيجة العمل. ( )

السؤال الثالث :- أ) اكتب المفهوم العلمى الدال على هذا المصطلح

1- الصفع السعيد Happy Slapping. 2- مجموعة الحركة Motion في برنامج سكراتش.

ب) اذكر وظيفة كل رمز من الرموز التالية

الرمز	الوظيفة
[ختم]	
[مقص]	
pen down	

السؤال الرابع : - أ) رتب خطوات اضافة خلفية للمنصة من مكتبة الخلفيات لتناسب مشروعك

1- ( ) تظهر نافذة مكتبة الخلفيات Backdrop Library يوجد بها العديد من الصور

2- ( ) نضغط على الرمز

3- ( ) اضغط على OK

4- ( ) اختر احد الصور المناسبة للمشروع.

ب) عرف برنامج الإسكراتش ؟

***انتهت الأسئلة ***

محافظة الشرقية مديرية التربية والتعليم بالشرقية إدارة ديرب نجم التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات	أمتحان الفصل الدراسى الثاني لعام 2017/2016 نموذج الإجابة	المادة :كمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات الصف : الأول الاعدادى (صباحى) الزمن ساعة واحدة الدرجة: الاجمالية (40)درجة

نموذج الإجابة كل سؤال (10 درجات) عشر درجات وكل جزئية في السؤال درجتان

السؤال الأول :أكمل العبارات التالية بكلمات مناسبة :-

1. يراعى الإجابات الأخرى

أ- الإضاءة المناسبة ب- ترك مسافة مناسبة بينك وبين الجهاز

2. الإزدراء
3. العلم الأخضر
4. خلفية المنصة

السؤال الثانى :ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (X) امام العبارة الخاطئة :-

1. لإنشاء مقطع برمجي بإستخدام اسكراتش يتم تجميع مقاطع رسومية تشبه تجميع المقطع Puzzles. (√)
2. يستخدم الأمر next costume لعرض المظهر التالي. (√)
3. لإضافة تعليق إلى مقطع برمجي من القائمة المختصرة نختار Help . (X)
4. التعدي الألكترونى هو أى خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة او الرسائل الفورية. (√)
5. منطقة الكائنات هى المكان الذي يتم فيه عرض نتيجة العمل . (X)

السؤال الثالث :- أ) اكتب المفهوم العلمى الدال على هذا المصطلح

1- اعملية مهاجمة احدى الضحايا على غفلة منه 2- تحتوى على أوامر تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها

ب) اذكر وظيفة كل رمز من الرموز التالية

الرمز	الوظيفة
	عمل نسخة أخرى من الكائن - أو مضاعفة الكائن
	حذف الكائن- أو مسح الكائن
pen down	وضع القلم (حركة الكائن ترسم خط)

السؤال الرابع : - أ) رتب خطوات اضافة خلفية للمنصة من مكتبة الخلفيات لتناسب مشروعك

1. (2) تظهر نافذة مكتبة الخلفيات Backdrop Library يوجد بها العديد من الصور
2. (1) نضغط على الرمز
3. (4) اضغط على OK
4. (3) اختر احد الصور المناسبة للمشروع.

ب) برنامج الإسكراتش

هو لغة رسومية تتم بصورة مرئية وخطوات منطقية لعمل برنامج بخطوات مرتبة تستخدم فيها التخيل والإبداع والمشاركة

***انتهت الأسئلة ***

مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات	امتحان الصف الأول الإعدادى الفصل الدراسى الثانى - مايو ٢٠١٧ (صباحى)	الصف :- الأول الإعدادى الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر

السؤال الأول :- **اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين**

١- فى برنامج Scratch لفتح ملف سبق حفظه للتعديل فيه نختار Open من قائمة (Tips – About – Edit – File)

٢- (شريط القوائم– شريط الأدوات– منطقة البرمجة– كل ماسبق)من أهم مكونات الشاشة الرئيسة لبرنامج Scratch.

٣- للتعامل مع أوامر المقطع البرمجى نضغط على تبويب (Scripts – Costumes – Backdrops – Sounds)

٤- لمضاعفة عدد الكائن نختار من القائمة المنسدلة للكائن (duplicate - delete – hide – info).

٥- مجموعة (Looks – Events – Motion – Control) تحتوى على أوامر تستخدم فى التكرار لأمر أو أكثر.

==

السؤال الثانى :- **أولاً :- ضع (✓)أمام العبارة الصحيحة ، (×) أمام العبارة الخاطئة**

١- يمكن تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Linux.

٢- أثناء الجلوس أمام الكمبيوتر يجب وضع سماعة الهاتف بين الكتف والرأس.

٣- يمكن اضافة كائن جديد بأخذ صورة للكائن بإستخدام كاميرا الويب داخل برنامج Scratch.

٤- برنامج Scratch لايدعم اللغة العربية بشكل كامل.

٥- يمكن تشغيل برنامج Scratch بدون الإتصال بالإنترنت.

٦- الأمر say ينتمى للمجموعة Control.

ثانياً :- اكتب المصطلح العلمى

١- الأشكال المختلفة لنفس الكائن.

٢- أمر اخفاء الكائن من المنصة.

٣- هى الصورة التى تغطى المنصة Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالى.

٤- تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من آخرين عبر الإنترنت.

==

السؤال الثالث :- **أعد كتابة العبارات التالية بعد تصحيح ما تحته خط**

١- يستخدم أمر **Forever** لعمل تكرار محدد بعدد من المرات.

٢- عند الضغط على اختيار flip left right بشريط أدوات التعديل تنعكس صورة الخلفية **رأسيا** .

٣- منطقة **البرمجة** يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع.

٤- عند تنشيط **خلفية المنصة** يظهر التبويب Costumes.

٥- أمر **انزال** القلم Pen up.

==

السؤال الرابع :-

أجب عن الأسئلة التالية مستعينا بالمقطع البرمجى الذى أمامك

```
when space key pressed
clear
pen down
set pen size to 4
set pen color to [ ]
repeat 6
    move 150 steps
    turn ↻ 60 degrees
```

١- ماناتج تنفيذ المقطع البرمجى المقابل ....

٢- أمر مسح أى خطوط أو رسومات على المنصة Stage ....

٣- أمر تخصيص حجم لخط الرسم ....

٤- لرسم الضلع الثانى للشكل تم تغيير اتجاه الكائن ودورانه بمقدار (......درجة)

٥- يتم تنفيذ المقطع البرمجى المقابل بالضغط على مفتاح ....

انتهت الأسئلة

مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات	امتحان الصف الأول الإعدادى الفصل الدراسى الثانى - مايو ٢٠١٨ (صباحى)	الصف :- الأول الإعدادى الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر

السؤال الأول :- **اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين**

١- (الارتباط التشعبى - البروتوكول - الانترنت - الويب) يعنى تحديد قواعد للاتصال بين أجهزة الكمبيوتر عبر شبكة الإنترنت.

٢- يتحرك الكائن على المنصة Stage بمقدار القيمة المكتوبة فى الأمر (Turn – Move – Point – go to).

٣- (Sounds – Costumes – Scripts - كل ما سبق) يوجد بشريط التبو يبات ببرنامج Scratch.

٤- من أشهر محركات البحث على شبكة الإنترنت (Google – Youtube – Facebook – Bing).

٥- لمشاركة مستندك مع زملائك يتم الضغط على أيقونة (Copy – Share – Paste - Cut).

٦- يتم (مضاعفة – حذف – اخفاء – اظهار) الكائن بإختيار Duplicate من القائمة المختصرة له.

٧- اسم المشروع الذى تم انشاؤه ببرنامج Scratch يأخذ الإمتداد (txt – php – html – Sb2).

==

السؤال الثانى :- **ضع (✓)أمام العبارة الصحيحة ، (×) أمام العبارة الخاطئة**

١- أمر التحكم الشرطى IF…Then يستخدم فى تنفيذ المقطع البرمجى طبقا لشرط معين.

٢- لاستخدام خدمات الحوسبة الخاصة بـ Microsoft Office 365 يجب أن يكون لديك بريد الكترونى.

٣- يمكن اضافة كائن جديد بأخذ صورة للكائن بإستخدام كاميرا الويب داخل برنامج Scratch.

٤- برنامج Scratch مجانى يمكن الحصول عليه من الإنترنت.

٥- قيمة التكرار الإفتراضية فى الأمر Repeat هى (٥) مرات ويمكن تعديلها.

٦- الحدث When Clicked من أوامر مجموعة Look Blocks.

٧- لانشاء ملف مشروع جديد نختار Open من قائمة File.

==

السؤال الثالث :- **أكمل الجمل التالية**

١- من خدمات الحوسبة السحابية .... و ....

٢-.................... يعنى نقل أو نسخ الملفات أو البرامج من خلال الإنترنت الى الكمبيوتر الخاص بك

٣- منطقة .... يتجمع بها المقاطع البرمجية بينما منطقة .... يظهر عليها نتيجة المشروع

٤- .... أمر وضع القلم بينما .... أمر رفع القلم.

==

السؤال الرابع :-

أولا :- ضع خط تحت الكلمة المختلفة

١- شريط الأدوات – الشبكة - الكائن – منطقة المنصة – منطقة البرمجة

٢- Repeat – Wait – Forever - Events

٣- Wait – Pen – Looks – Motion

٤- جهاز كمبيوتر - مقدم خدمة الإنترنت – مستعرض الإنترنت - الصفع السعيد

ثانيا :- ما وظيفة الأوامر التالية

١- pick random 5 to 10

٢- set pen size to 4

٣- go to x: 100 y: 50

انتهت الأسئلة

الصف :- الأول الإعدادى الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر	امتحان الصف الأول الإعدادى الفصل الدراسى الثانى - مايو ٢٠١٧ (مسائى)	مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

السؤال الأول :- **اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين**

١- للتراجع عن حذف الكائن نختار Undelete من قائمة (Tips – About – Edit – File).

٢- (منطقة الكائنات – خلفية المنصة – منطقة المنصة – كل ماسبق)من أهم مكونات الشاشة الرئيسة لبرنامج Scratch.

٣- للتعامل مع تشغيل وتسجيل الصوت ننشط تبويب (Scripts – Costumes – Backdrops – Sounds).

٤- لتكرار المقطع البرمجى نختار من القائمة المنسدلة له (duplicate - delete – help – add comment).

٥- مجموعة (Looks – Events – Motion – Control) تحتوى على أوامر تستخدم فى التحكم فى مظهر الكائن.

==

السؤال الثانى :- **أولاً :- ضع (✓) أمام العبارة الصحيحة ، (×) أمام العبارة الخاطئة**

١- يتم تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Windows فقط.

٢- أثناء الجلوس أمام الكمبيوتر يجب أن يكون وضع الشاشة فى مستوى الأنف.

٣- يمكن اضافة كائن جديد برسم الكائن على الرسام داخل برنامج Scratch.

٤- يوجد مظاهر متعددة لجميع الكائنات.

٥- يشترط تشغيل برنامج Scratch وجهاز الكمبيوتر متصل بالإنترنت.

٦- يمكن سحب الكائن بإستخدام الماوس فى حالة تشغيل المشروع .

ثانياً :- اكتب المصطلح العلمى

١- المنطقة التى يظهر عليها نتيجة مشروعك.

٢- أمر ظهور الكائن النشط على المنصة.

٣- هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين .

٤- وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقى فى محادثة على الإنترنت.

==

السؤال الثالث :- **أعد كتابة العبارات التالية بعد تصحيح ما تحته خط**

١- يستخدم أمر **Repeat** لعمل تكرار لانهائى من المرات.

٢- يمكن تغيير **اسم** الكائن بتغيير قيم (x,y).

٣- منطقة **الكائنات** يتجمع بها المقاطع البرمجية.

٤- عند تنشيط **الكائن** يظهر التبويب Backdrops.

٥- أمر **رفع** القلم Pen down.

==

السؤال الرابع :-

أجب عن الأسئلة التالية مستعينا بالمقطع البرمجى الذى أمامك

```
when any key pressed
clear
pen down
set pen size to 4
set pen color to [ ]
repeat 5
    move 150 steps
    turn ↻ 72 degrees
```

١- ماناتج تنفيذ المقطع البرمجى المقابل ....

٢- أمر مسح أى خطوط أو رسومات على المنصة Stage ....

٣- أمر تغيير لون القلم ....

٤- لرسم الضلع الثانى للشكل تم تغيير اتجاه الكائن ودورانه بمقدار (......درجة)

٥- يتم رسم ضلع الشكل بتحريك الكائن .... خطوة

انتهت الأسئلة

الصف :- الأول الإعدادى الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر	امتحان الصف الأول الإعدادى الفصل الدراسى الثانى - مايو ٢٠١٨ (مسائى)	مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

السؤال الأول :- اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين

١- (موقع الويب- البروتوكول - الارتباط التشعبى- الانترنت)عبارةعن صفحة ويب أواكثرمترابطة مع بعضها تحت اسم معين.

٢- يتم تغييراتجاه الكائن ودورانه على المنصة Stage بالزاوية المكتوبة فى الأمر(Turn – Move – Point – go to).

٣-لإنشاء مستند جديد بخدمة الحوسبة السحابية Google Docs نضغط على أيقونة (New - Share - Copy - Cut).

٤- من محركات البحث على شبكة الإنترنت (Moe – Youtube – Facebook – Bing).

٥- (Sounds – Backdrops – Scripts - كل ما سبق) يوجد بشريط التبو يبات ببرنامج Scratch.

٦- يتم (مضاعفة – حذف – اخفاء – اظهار) الكائن باختيار Delete من القائمة المختصرة له.

٧- لحفظ مشروعك تختار Save As من قائمة (Edit – Tips – File – About).

==

السؤال الثانى :- ضع (✓) أمام العبارة الصحيحة ، (×) أمام العبارة الخاطئة

١- لاتستخدم أحداث Sensing بمفردها ولكن من خلال استخدام أوامر تحكم شرطى.

٢- لايمكن اضافة مقطع صوتى داخل المشروع.

٣- فى برنامج Scratch يتم اضافة خلفية للمنصة من خلال مكتبة الخلفية بالبرنامج.

٤- قيمة الانتظار الإفتراضية للأمر Wait ثانية واحدة ولايمكن تعديلها.

٥- البرمجة باستخدام Scratch مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية.

٦- لاستخدام خدمات الحوسبة الخاصة بـ Google Drive يجب أن يكون لديك بريد الكترونى.

٧- العمليات الحسابية وعمليات المقارنة توجد بداخل مجموعة Looks.

==

السؤال الثالث :- أكمل الجمل التالية

١- ....يعنى نقل ملف أو برنامج من جهاز الكمبيوتر الخاص بك الى أحد أجهزة الكمبيوتر المركزية على الإنترنت.

٢- من خدمات الإنترنت .... و ....

٣- الأمر .... يستخدم فى تكرار لانهائى من المرات بينما الأمر .... يستخدم فى تكرار عدد مرات محددة.

٤- منطقة .... يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع بينما منطقة .... يوجد بها الكائنات المستخدمة فى المشروع.

==

السؤال الرابع :-

اولاً :- ضع خط تحت الكلمة المختلفة

١- الإنترنت - شريط القوائم – منطقة الكائنات – خلفية المنصة

٢- Motion – show – hide – say

٣- البريد الإلكترونى – التخزين السحابى – الهاتف المحمول – الموسيقى السحابية

٤- Clear - Events – Sound – Sensing

ثانيا :- ما وظيفة الأوامر التالية

١- move 10 steps

٢- say Hello! for 2 secs

٣- next costume

انتهت الأسئلة

إدارة ههيا التعليمية — امتحان الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٧ / ٢٠١٨ م

توجية الكمبيوتر و تكنولوجيا المعلومات — المادة حاسب آلي

الصف الاول الإعدادي (صباحى) — الزمن : ساعة — الرقم السرى :

==================================

**** اجب عن الأسئلة الأتية : (الإجابة فى نفس الورقة)

السؤال الاول : ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) أمام العبارة الخاطئة :

١- تعتبر برنامج Scratch لغة برمجة رسومية تدعم اللغة العربية فقط ( )

٢- يتم حفظ المشروع من قائمة File بالامر Save As ويأخذ الأمتداد DOC ( )

٣- يقصد بالصفع السعيد أى خروج عن الاداب فى غرف الدردشة أو الرسائل القصيرة بإستخدام الانترنت ( )

٤- من خدمات الحوسبة السحابية التخزين الحسابى والموسيقى السحابية ( )

٥- الامر pen down يستخدم لرفع القلم لتحريك الكائن بدون رسم ( )

٦- لفتح القائمة المنسدلة لأى أمر نضغط على المفتاح الايسر للفأرة ( )

٧- يمكن تغير أتجاه الكائن بأستخدام أسهم لوحة المفاتيح ( )

٨- الأختيار Flip up down يعكس صورة الخلفية رأسياً ( )

٩- بالضغط على الأمر Add comment يمكن إضافة تعليق ( )

السؤال الثانى : ضع رقم الأجابة المناسبة من العمود (أ) أمام العمود (ب)

م	أ	الاجابة	ب
١	التكرار المحدد ١٠ مرات للمجموعة		stop all sounds
٢	لون القلم مثل لون المربع		point in direction 90
٣	تبديل شكل الكائن		go to x: -1 y: 0
٤	وضع الكائن فى المنصة		next costume
٥	تغير اتجاه الكائن ٩٠ درجة		set pen color to
٦	ايقاف الاصوات		repeat 10

السؤال الثالث : أكمل الجمل الأتية بمايناسبها من الأقواس التالية :

(Events - Duplicate - forever – Motion - Googl - Upload – Chat)

١- مجموعة .... تستخدم فى تحديد الحدث الذى يقع على الكائنات لتنفيذ المشروع .

٢- من القائمة المنسدلة للكائن يتم مضاعفة عدد الكائن على المنصة باختيار الامر ....

٣- لعمل تكرار لمجموعة من الاوامر داخل مقطع برمجى تكرار لا نهائى من المرات نستخدم ....

٤- لعدم خروج الكائن من المنصة وجعلة يرتد عند حافة المنصة بالامر if on edge, bounce من مجموعة ....

٥- من أشهر مقدمى خدمة الحوسبة السحابية ....

٦- نقل ملف من جهاز الكمبيوتر الخاص بك الى جهاز مركزى على الانترنت يسمى ....

٧- برنامج عبر الأنترنت يجمع المستخدمين من انحاء مختلفة للتحدث مع بعضهما هو ....

السؤال الرابع : اكتب خطوات رسم الدائرة للمجموعة البرمجية الاتية :

المجموعة البرمجية	الوصف	النتيجة
when clicked repeat 500 pen down move 1 steps pen up turn 6 degrees move 2 steps	عند بدء الحدث يتم رسم دائرة بالنقاط كالاتى: ١- .... ٢- .... ٣- .... ٤- .... ٥- ٦-	

السؤال	س١ = ١٨ د	س٢=١٢ د	س٣=١٤ د	س٤= ١٢ د	المجموع
الدرجة					

==================================

الصف الاول الإعدادي (صباحى) أمتحان الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٧ / ٢٠١٨ م

اسم الطالب : .... المادة حاسب آلي

رقم الجلوس : الرقم السرى :

ادارة طلخا التعليمية
توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

امتحان الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
امتحان الفصل الدراسى الثانى
للعام الدراسى ٢٠١٦/٢٠١٧م
الفترة : المسائية

الصف الدراسى : الأول الاعدادى
الزمن : ساعة

السؤال الاول : - ضع علامة ✓ إمام العبارة الصحيحة وعلامة ✗ إمام العبارة الخطا :

١. تتميز البرمجة باستخدام برنامج Scratch بالبساطة وبأنها لغة رسومية. ( )
٢. يستخدم برنامج Scratch ما يسمى ب Blocks (اللبنات أو الأوامر). ( )
٣. لا يمكن إضافة تأثيرات صوتية على المشروعات التى تقوم بتصميمها بنفسك . ( )
٤. برنامج Scratch يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالانترنت فقط . ( )
٥. للتحكم فى تغيير مكان الكائن Sprite على المنصة بالضغط عليه والسحب والافلات drag&Drop. ( )
٦. المقطع البرمجى يجب ألا يزيد فيه الأوامر عن ثلاثة . ( )
٧. الاختيار Direction الموجود فى نافذة معلومات الكائن يتحكم فى اتجاه حركة الكائن. ( )
٨. الأمر Next coustume يستخدم فى التبديل بين مظاهر الاشكال المختلفة للكائن. ( )

السؤال الثانى :- اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :

١. يمكن حذف أى كائن عن طريق .... من القائمة المنسدلة . (Delete -Duplicate - Save as)
٢. تحتوى .... على Blocks تستخدم فى حركة الكائنات أودورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة وتكون أوامرها باللون الأزرق . (Control – Motion – Blokes – Scripts)
٣. الأمرالبرمجى .... يحدد اتجاه حركة الكائن (يمين – يسار – أعلى - أسفل) .
((go to x:0 y:0) – (move 10 steps) – (point in direction90))
٤. أمر من أوامر Event Blocks ويتم تركيبه فى بداية المقطع البرمجى .
(When Clicked – Motion – Looks – Scripts)
٥. تكرار عدد مرات محددة ويستخدم الأمر .... (repeat – forever - control)
٦. لحفظ الملف من قائمة File اختر .... (Cut – Copy – Save as)
٧. تحتوى على بلوكات Blocks تستخدم فى التحكم فى انماط واشكال الكائنات والوانها .
(Looks –Motion –Control)

السؤال الثالث :-

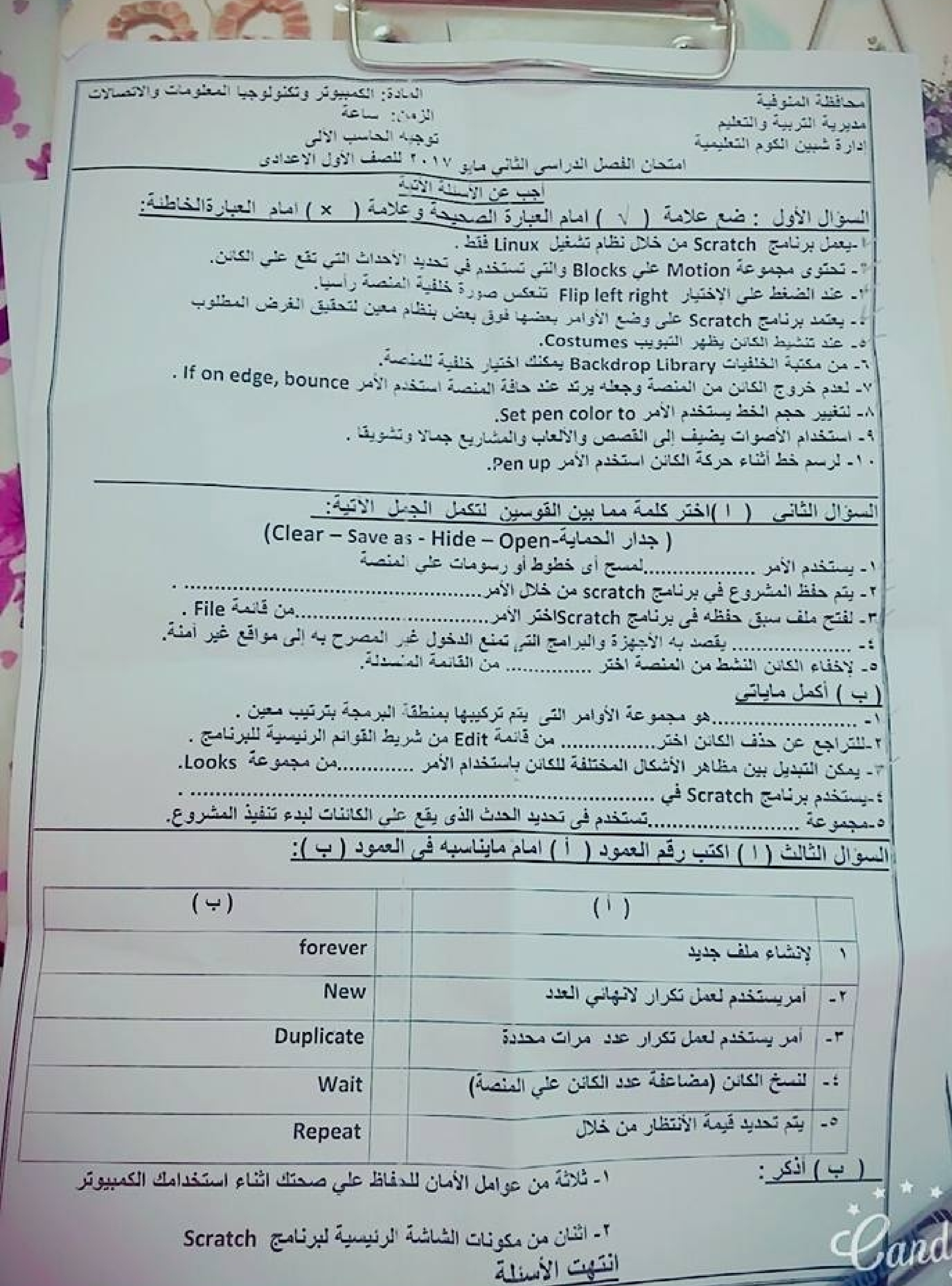
(أ) : **ما المقصود بالمصطلحات التالية** :
١. التعدي الإلكتروني عبر الإنترنت Cyber Bullying .
٢. الازدراء Contempt .

(ب) اذكر المصطلح العلمى:
١. هو رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتى بكثرة من بعض الجهات.
٢. يقصد به الأجهزة والبرامج التى تمنع الدخول غير المصرح به الى مواقع قد تكون منافية للآداب أو غير آمنة.
٣. عملية مهاجمة إحدى الضحايا على غفلة منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون المحمول أو كاميرا .

(جـ) أذكر خمسه على الأقل من مكونات واجهة برنامج Scratch ؟

انتهت الأسئلة

مع التمنيات بالتوفيق والنجاح



محافظة المنوفية
مديرية التربية والتعليم
ادارة شبين الكوم التعليمية

المادة: الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
الزمن: ساعة
توجيه الحاسب الآلى

امتحان الفصل الدراسى الثاني مايو ٢٠١٧ للصف الأول الاعدادى

اجب عن الأسئلة الاتية

السؤال الأول : ضع علامة (√) امام العبارة الصحيحة وعلامة (×) امام العبارة الخاطئة:

١- يعمل برنامج Scratch من خلال نظام تشغيل Linux فقط .
٢- تحتوى مجموعة Motion علي Blocks والتي تستخدم في تحديد الأحداث التى تقع على الكائن.
٣- عند الضغط على الاختيار Flip left right تنعكس صورة خلفية المنصة رأسيا.
٤- يعتمد برنامج Scratch على وضع الأوامر بعضها فوق بعض بنظام معين لتحقيق الغرض المطلوب
٥- عند تنشيط الكائن يظهر التبويب Costumes.
٦- من مكتبة الخلفيات Backdrop Library يمكنك اختيار خلفية للمنصة.
٧- لعدم خروج الكائن من المنصة وجعله يرتد عند حافة المنصة استخدم الأمر If on edge, bounce .
٨- لتغيير حجم الخط يستخدم الأمر Set pen color to.
٩- استخدام الأصوات يضيف إلى القصص والألعاب والمشاريع جمالا وتشويقا .
١٠- لرسم خط أثناء حركة الكائن استخدم الأمر Pen up.

السؤال الثاني (أ) اختر كلمة مما بين القوسين لتكمل الجمل الاتية:

(جدار الحماية- Clear – Save as - Hide – Open)

١- يستخدم الأمر ....لمسح أى خطوط أو رسومات على المنصة
٢- يتم حفظ المشروع في برنامج scratch من خلال الأمر..............................
٣- لفتح ملف سبق حفظه فى برنامج Scratchاختر الأمر..........................من قائمة File .
٤- .... يقصد به الأجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع غير آمنة.
٥- لإخفاء الكائن النشط من المنصة اختر .... من القائمة المنسدلة.

(ب) أكمل مايأتي

١- ....هو مجموعة الأوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين .
٢-للتراجع عن حذف الكائن اختر.................. من قائمة Edit من شريط القوائم الرئيسية للبرنامج .
٣- يمكن التبديل بين مظاهر الأشكال المختلفة للكائن باستخدام الأمر ....من مجموعة Looks.
٤-يستخدم برنامج Scratch في ....
٥-مجموعة ....تستخدم فى تحديد الحدث الذى يقع على الكائنات لبدء تنفيذ المشروع.

السؤال الثالث (أ) اكتب رقم العمود (أ) امام مايناسبه فى العمود (ب):

	(أ)	(ب)
١	لإنشاء ملف جديد	forever
٢-	أمر يستخدم لعمل تكرار لانهائي العدد	New
٣-	أمر يستخدم لعمل تكرار عدد مرات محددة	Duplicate
٤-	لنسخ الكائن (مضاعفة عدد الكائن علي المنصة)	Wait
٥-	يتم تحديد قيمة الأنتظار من خلال	Repeat

(ب) أذكر :

١- ثلاثة من عوامل الأمان للحفاظ علي صحتك اثناء استخدامك الكمبيوتر

٢- اثنان من مكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج Scratch

انتهت الأسئلة

مديرية التربية والتعليم بنى سويف .	الصف /الاول الاعدادى.
إدارة سمسطا التعليمية . اختبار الفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠١٦/ ٢٠١٧ م	الزمن / ساعة واحدة.
توجية الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات .	المادة / حاسب (نظرى) .

الرقم السرى

السؤال الاول : أكمل مكان النقط مستعيناً بالكلمات التي بين الاقواس :-

{ الحركة Motion – المقطع البرمجى – البرمجة Scripts – الكاميرا - المكتبة – المنصة Stage }

١-تحتوى على الاوامر التى تستخدم في حركة الكائنات ودورانها وتحديد الاتجاهات على المنصة ....

٢-هو مجموعة الاوامر التى يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين هو ....

٣-هى الصورة التى تضاف للمنصة وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع شكل جمالى هى ....

٤-من طرق اضافة الكائنات على المنصة .... و ....

٥-عبارة عن مجموعات مختلفة بها الاوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة وتتميز كل مجموعة بلون معين يختلف عن باقى المجموعات هى ....

الدرجة

١٠

السؤال الثانى : ضع علامة (√) امام العبارات الصحيحة و علامة (x) امام العبارات الغيرصحيحة .

١- يتميز برنامج Scratch بتوافر واجهة باللغة العربية فقط ( )
٢- يمكن التعامل مع برنامج Scratch من خلال الاتصال بالانترنت فقط ( )
٣- مجموعة Looks تحتوى على الاوامر التى تستخدم فى التحكم فى مظهر الكائن ولونة ( )
٤- لفتح ملف سبق إنشاءه نفتح قائمة File ونختار الامر Open ( )
٥- لا يمكن وجود اكثر من كائن Sprits على المنصة ( )
٦- الأمر (Forever) يستخدم فى التكرار عدد محدد من المرات ( )

السؤال الثالث : أ- رتب الخطوات التالية لحفظ المشروع :-

( ) تحديد اسم المشروع فى خانة File Name
( ) اختيار الامر Save
( ) افتح قائمة File من شريط القوائم
( ) تحديد مكان الحفظ فى احد وسائط التخزين

صححه ....

راجعه ....

السؤال الرابع : أ- اختر الاجابة الصحيحة مما بين القوسين :-

١- تكرار اوامر عدد محدد من المرات يستخدم الامر { Control - Move step - Repeat }
٢- اسم الملف الذى يتم حفظة فى برنامج Scratchياخذ الامتداد { Sb2 - Php - Txt }
٣- امر يستخدم لمسح كل الخطوط الموجودة على المنصة من اوامر القلم { Clear -Wait – Forever }
٤- عليك الابتعاد عن الشاشة بمسافة لا تقل عن سم واستخدام شاشة ذات مواصفات جيدة { ١٠ – ٣٠ – ٥٠ – ٧٠ }
٥- الخروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية. { التصيد الاحتيالى – الرسائل المزعجة – التعدى الالكترونى }

إدارة دكرنس التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات	اختبار الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٦ ـ ٢٠١٧ (صباحي)	الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات الصف الأول الإعدادي الزمن : ساعة واحدة

السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخاطئة:

١ـ يستخدم برنامج Scratch ما يسمى بـ Blocks (اللبنات أو الأوامر) التي توضع فوق بعضها البعض ( )
٢ـ مجموعة Motion تحتوي على أوامر تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد اتجاهاتها على المنصة ( )
٣ـ منطقة المنصة Stage يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع ( )
٤ـ يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة ( )
٥ـ قيمة الانتظار في الأمر wait(1) هي واحد ثانية و يمكن تعديلها ( )
٦ـ لا يمكن إضافة مقطع صوتي داخل البرنامج ( )
٧ـ من عوامل الأمان للحفاظ على الصحة أثناء تشغيل الكمبيوتر تحريك الرقبة بشكل عشوائي كل ٣٢ دقيقة ( )
٨ـ الازدراء هو وضع تعليق مهذب وأخلاقي في محادثة على الانترنت ( )
٩ـ الأمر (Clean) يستخدم في مسح الخطوط والرسوم الموجودة على المنصة ( )
١٠ـ لا يمكن وضع صورة من ملف كخلفية للمنصة ( )

السؤال الثاني: اكتب وظيفة كل رمز من الرموز التالية حسب الترتيب:

م	١	٢	٣	٤	٥
الرمز					
الوظيفة					

السؤال الثالث: اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

١ـ أمر برمجي .... يحدد نقطة انتقال الكائن لمكان المحور الأفقي والرأسي على المنصة ويمكن تغيير قيمتها
[(point in direction90) – (move 10 steps) – (go to x:0 y:0)]
٢ـ اسم الملف الذي يتم إنشاؤه في برنامج Scratch يأخذ الامتداد .... [Txt – PHP – Sb2]
٣ـ أمر برمجي .... يجعل الكائن يتحرك عدد معين من الخطوات ويمكن تغيير قيمة الخطوات
[(point in direction90) – (move 10 steps) – (go to x:0 y:0)]
٤ـ لتكرار عدد لا نهائي من المرات يستخدم الأمر .... [repeat – forever - control].
٥ـ [التصيد الاحتيالي ـ الصفع السعيد ـ الرسائل المزعجة] .... هو تظاهر شخص محتال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من آخرين عبر الانترنت .

السؤال الرابع: اكتب المصطلح العلمي:

١ـ تخصيص لون للقلم ويتم تحديده داخل المربع.
٢ـ هي رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتي بكثرة من بعض الجهات التي تعلن عن منتجاتها وقد تحتوي على فيرس.
٣ـ هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين
٤ـ اختيار في التبويب (Backdrops) يؤدي لعكس صورة الخلفية رأسيا.
٥ـ العنصر الذي يتم التعامل معه وإضافة تأثيرات عليه

(انتهت الأسئلة)

محافظة الإسماعيلية
إدارة فايد التعليمية
توجيه الكمبيوتر التعليمي

امتحان النقل للفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٦ - ٢٠١٧
لمادة : الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والإتصالات

الصف : الأول الإعدادي
الزمن : ساعة واحدة

ملحوظة : الإجابة في نفس الورقة

السؤال الاول : أكتب كلمة (صح) أمام العبارة الصحيحة وكلمة (خطأ) أمام العبارة الخاطئة:

١- يوجد مظاهر متعددة للكائن في برنامج scratch . ( )
٢- يمكن وضع صورة من ملف خلفية للمنصة . ( )
٣- ترتيب الاوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ في أي برنامج ( )
٤- من عيوب برنامج scratch انه لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل . ( )
٥- يمكن عمل تكرار لأمر معين عدد لانهائي من المرات باستخدام الامر "forever" ( )
٦- يمكن التعامل مع برنامج scratch بطريقة واحدة فقط وهي تحميل البرنامج على جهازك Off line ( )

السؤال الثاني : أكتب المصطلح العلمي الدال على العبارات الأتية:

١- وضع تعليق غير مهذب او غير اخلاقي في محادثة على الانترنت.
٢- هي مجموعة من الاوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين كما يتم تركيب لعبة puzzles .
٣- تحتوي على الاوامر التي تستخدم في حركة الكائنات او دورانها اوتحديد الاتجاهات على المنصة.
٤- من مكونات واجهة scratch يظهر عليه نتيجة العمل او المشروع.
٥- تظاهر شخص محتال بانه يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية او مالية من الاخرين عبر الانترنت .

السؤال الثالث : اختر الإجابة الصحيحة من بين الاقواس:

١- أثناء إستخدامك لجهاز الكمبيوتر أفضل موقع له أن يكون بالجهة [**اليمنى - اليسرى - المقابلة**] لك.
٢- تستخدم في التحكم في انماط واشكال الكائنات والوانها. **[Motion – Events- Looks- Blocks]**
٣ - لانشاء ملف جديد من قائمة file اختر **[Open– New – Save- Quit]**
٤- لحذف الكائن من لوحة الكائنات والمنصة باستخدام الامر **[info- duplicate- delete- undelete]**
٥- **[جدار الحماية – الرسائل المزعجة – الإزدراء]** البرامج التى تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينة.

السؤال الرابع : اختر من العمود (أ) ما يناسبه من العمود (ب)

(أ)

	الرمز
١	
٢	
٣	
٤	

(ب)

الاجابة		الوظيفة
	أ	إضافة كائن من مكتبة الكائنات
	ب	تغيير لغة واجهة البرنامج
	ج	مسح الكائن
	د	مضاعفة عدد الكائن

الرقم السري

"انتهت الاسئلة"

اسم الطالب : ....
رقم الجلوس: ....
الصف : الأول الاعدادي

الرقم السري

إدارة دكرنس التعليمية | اختبار الفصل الدراسي الثاني | الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات | للعام الدراسي ٢٠١٦ ـ ٢٠١٧ (مسائي) | الصف الأول الإعدادي
الزمن : ساعة واحدة

السؤال الأول: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخاطئة:

١ـ اسم الملف الذي يتم انشائه في برنامج Scratch يأخذ امتداد Sb2 (   )
٢ـ لتغيير نمط المنصة أثناء التصميم الي نمط منصة صغير من Shrink Layout (   )
٣ـ يفضل الجلوس امام الكمبيوتر في مكان مظلم (   )
٤ـ لتبديل بين مظاهر الكائن المختلفة نختار Next Costumes (   )
٥ـ تعتبر منطقة البرمجة Script Area من مكونات الشاشة الافتتاحية لبرنامج Scratch (   )

السؤال الثاني: (أ) أكمل العبارات التالية:

١ـ لمضاعفة عدد الكائن علي المنصة نختار الامر ....
٢ـ لرفع القلم ويتحرك الكائن بدون رسم من خلال الامر ....
٣ـ .... هي الصوره التي تغطي المنصة Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالي

(ب) ما المقصود بالعبارات التالية :

١ـ التعدي الالكتروني عبر الانترنت Cyber Bullying
٢ـ الازدراء Contempt

السؤال الثالث: اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

١ـ تبويب يظهر عند تنشيط الكائن لتعامل مع مظاهر الكائنات والتعديل فيها (Sound – Backdrop – Costumes)
٢ـ لمسح اي خطوط ورسومات علي المنصة Stage (Show - Clear - Pen down)
٣ـ مجموعه برمجية تستخدم في التحكم في انماط واشكال الكائنات والوانها (Looks - Events - Control)

(ب) قارن بين كلا من:

الامر Repeat & الامر Forever

السؤال الرابع : اكتب المصطلح العلمي:

١ـ هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين
٢ـ مجموعة برمجية تستخدم في حركة الكائنات او دورانها او تحديد الاتجاهات علي المنصة
٣ـ تبويب يستخدم في التعامل مع اوامر المقطع البرمجي ومنطقة البرمجة

(ب) اذكر الطرق الأربعة المختلفة لإضافة خلفية للمنصة Stage Backdrop؟

------------------------------(انتهت الأسئلة)------------------------------

(مع خالص التمنيات بالنجاح والتوفيق لجميع الطلاب)

إدارة التحرير التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات	امتحان الفصل الدراسي الثاني مايو ٢٠١٧	الصف : الأول الإعدادي المادة : الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات الزمن : ساعة

السؤال الأول : – اكتب المصطلح العلمي لما يأتي

١) هو مجموعة الاوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين
٢) عملية مهاجمة احدي الضحايا علي غفلة منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون او كاميرا رقمية ثم يتم نشرها عبر التليفون او الانترنت
٣) امر يستخدم لتكرار تنفيذ امر معين لعدد محدد من المرات
٤) هي الصورة التي تغطي المنصة Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالي
٥) مجموعة من الاوامر الهامة في عمل المشاريع التعليمية، فهي تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته، ويمكنك استخدامها في رسم أشكال هندسية مختلفة بسهولة

السؤال الثاني : – اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

١ - مكان الكائن (القطة) الافتراضي على المنصة هو
(0,0 - 220,0 - 360,180 – 480,180)
٢ - مجموعة تحتوى على Blocks تستخدم في التحكم في انماط واشكال الكائنات والوانها
(الحركة Motion - الأحداث Events – المظاهر Looks – الصوت Sounds)
٣ - يمكن اضافة كائن جديد من خلال
(مكتبة الكائنات – ملف مخزن على وسيط تخزين – كاميرا الويب – جميع ما سبق)
٤ - يتم حفظ مشروع اسكراتش بامتداد Sb2 من خلال قائمة File واختيار الامر
(Open - Delete - Save as - Quit)
٥ - لتصغير حجم الكائن نضغط على الرمز
([رمز] – [رمز] – [رمز] – [رمز])

السؤال الثالث : – ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ فيما يلي : –

١ - يساعد برنامج Scratch علي التفكير بطريقة منطقية ومرئية دون الاعتماد علي الحفظ في ترتيب الاوامر والخطوات ( )
٢ - ترتيب الاوامر لا يؤثر علي نتيجة التنفيذ في اي برنامج ( )
٣ - برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية ( )
٤ - الإزدراء هو وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثةٍ على الإنترنت. ( )
٥ - يستخدم الامر Delete من القائمة المنسدلة في حذف المقطع البرمجي ( )

السؤال الرابع : – اذكر وظيفة كل أمر من الأوامر الآتية : –

م	١	٢	٣
الأمر	pen down Pen down	move 10 steps Move 10 steps	next costume Next costume
الوظيفة	....	....	....

ب – اذكر اثنين من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك للكمبيوتر.

....
....

محافظة أسوان
إدارة أسوان التعليمية
مدرسة عزيز إبراهيم الإعدادية بنين

المادة : حاسب آلي .
الصف : الأول الاعدادى
الزمن : ساعة واحدة .

إمتحان الفصل الدراسي الثانى لعام ٢٠١٦ / ٢٠١٧ م (دور أول)

الرقم السري

ملحوظة : الإجابة بنفس ورقة الأسئلة .

السؤال الأول : ضع علامة (√) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (✕) أمام العبارات الخاطئة :

١ - تظهر القطة في برنامج سكراتش في الموضع (10,10) . (............)
٢ - لتكرار المقطع البرمجي من القائمة المختصرة نختار Delete. (............)
٣ - يساعد برنامج اسكرتش في عمل ألعاب وقصص ورسوم متحركة . (............)
٤ - لا يمكن تحريك الكائن الافتراضي الظاهر على المنصة. (............)
٥ - الازدراء هو وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثة على الإنترنت (............)

السؤال الثاني : اكتب رقم الشكل المناسب الدال على العبارات التالية :

١ ٢ ٣ ٤ ٥

wait 1 secs

١- يمثل الشكل رقم (   ) أمر إنتظار ١ ثانية .
٢- يمثل الشكل رقم (   ) الجلوس الصحيح أمام الكمبيوتر .
٣- يمثل الشكل رقم (   ) الكائن Sprite .
٤- يمثل الشكل رقم (   ) لتغيير لغة واجهة برنامج Scratch .
٥- يمثل الشكل رقم (   ) رمز إيقاف البرنامج .

السؤال الثالث : - رتب خطوات حفظ المشروع على برنامج Scratch:

أ- كتابة إسم الملف (.........)
ب- إختيار أمر Save As (.........)
ج- نحدد مكان حفظ الملف (.........)
د- فتح قائمة File (.........)
ه- الذهاب لشريط القوائم (.........)

السؤال الرابع : اكتب المصطلح العلمي المناسب الدال على العبارات التالية:

١- رسائل إلكترونية غير مرغوب بها، تأتي بكثرة من بعض الجهات (.....................)
٢- عبارة عن مجموعات مختلفة به Blocks والتي تستخدم في المقاطع البرمجية (.....................)
٣- أي خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية أو الرسائل القصيرة
(.....................)
٤- هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجةScript Area بترتيب معين (.....................)
٥- برنامج يستخدم في تعليم لغة البرمجة التعليمية والتي تتسم بالبساطة وبأنها لغة رسومية (.....................)

✂ ---

امتحان الفصل الدراسي الثانى في الحاسب الآلي للصف الأول الاعدادى لعام ٢٠١٦ / ٢٠١٧ م (دور أول)

الاسم
التاريخ ٦ / ٥ / ٢٠١٧ م
رقم الجلوس   الفصل ١ /

الرقم السري

إدارة رشيد التعليمية | امتحان الفصل الدراسي الثاني (ص) | المادة : كمبيوتر
توجيه الكمبيوتر | الصف الأول الإعدادى ٢٠١٦ / ٢٠١٧ | الزمن ساعة :

السؤال الأول) – ضع علامة (✓) أمام الاجابة الصحيحة وعلامة (X) أمام الاجابة الخطأ :

١- منطقة البرمجة هى المنطقة التي يظهر عليها نتيجة المشروع ( )
٢- برنامج سكراتش يمكن التعامل معه من خلال الانترنت او بدون الاتصال بالانترنت ( )
٣- عند الضغط على اختيار flip left right تنعكس صورة الخلفية راسيا ( )
٤- عند تنشيط خلفية المنصة يظهر التبويب Backdrop بدلا من costumes ( )
٥- ترتيب الاوامر لايؤثر على نتيجة التنفيذ في اى برنامج ( )

السؤال الثاني :أكمل ما يلي

١- لانشاء ملف جديد من قائمة .... اختر ....
٢- مجموعة .... تحتوى على اوامر تستخدم في التحكم في حركة الكائن ودورانه
٣- للتراجع عن حذف الكائن من قائمة .... اختر الامر ....
٤- يقصد به خروج عن الادب والاخلاق في غرفة الحادثة...................
٥- يستخدم الامر pen down في ....

السؤال الثالث :-

١- اكتب المصطلح العلمي
١- وضع تعليق غير مهذب او غير اخلاقي في محادثة على الانترنت ( )
٢- هي الصورة التغطي منطقة النصة وتعطي شكل حمالي للمشروع ( )
٣- امر يستخدم في دوران الكائن بزاوية معينة ( )

٢- من عوامل الامان للحفاظ على صحتك اثناء استخدامك للكمبيوتر
١- ....
٢- ....

السؤال الرابع :- اختر الاجابة الصحيحة من بين الاقواس

١- منطقة يتم تركيب الاوامر بها بترتيب معين (الاوامر – منطقة البرمجة – منصة التشغيل)
٢- هى الاشكال المختلفة لنفس الكائن (مظاهر الكائنات – خلفية المنصة – شريط التبويبات)
٣- هي خروج عن الادب والاخلاق في غرف المحادثة (التصيد الاحتيالي – الاذدراء – التعدي الالكتروني)
٤- يستخدم الامر .... في تكرار الامر عدد محدد من المرات (repeat – forever – wait)
٥- تبويب .... يستخدم في تسجيل وتشغيل الاصوات (script- sounds – costumes)